COMANDO

TECNICAS DE COMBATE Y SUPERVIVENCIA

9

LITERATURA LEGIONARIA

9 788439 504188
30009
350 PTAS.
PLANETA-AGOSTINI

Tácticas de combate

TÁCTICAS DE INFANTERÍA N.º 1

FUEGO Y MOVIMIENTO

Avanzas corriendo con el resto del pelotón de ocho fusileros mientras la ametralladora os cubre. Los matojos en tu uniforme deben estar bien sujetos para que no se te caigan.

CÓMO MOVERSE CON SEGURIDAD

1. Observa las señales manuales de tu jefe de pelotón.
2. Mantente en contacto con los compañeros de pelotón que tienes junto a tí, aunque no demasiado cerca.
3. Permanece en silencio y atento a las órdenes.
4. Guarda la posición dentro de la formación de combate.
5. Observa.
6. Estate preparado para cambiar de formación táctica.

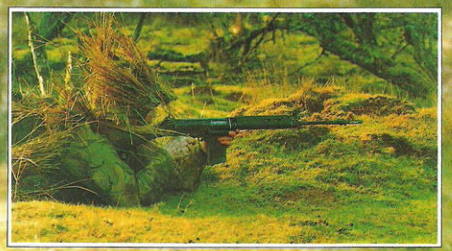
El combate puede librarse sobre un amplio frente y a nivel de varias divisiones, pero también puede darse durante una patrulla realizada por una única sección. No obstante, sea cual fuere la escala de las operaciones, la respuesta del infante a las incidencias del combate se canaliza a través del pelotón, la unidad básica en la mayoría de los ejércitos regulares.

Este apartado de las *Tácticas de combate* está dedicado a la función de los componentes de un pelotón de infantería y describe los principios operativos de éste.

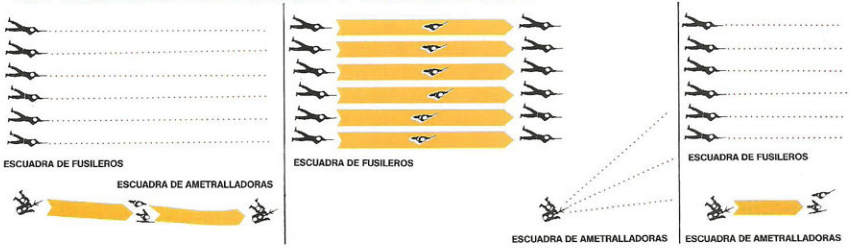
El pelotón

En la mayoría de los ejércitos (y con ello pretendemos generalizar), el pelotón suele tener de ocho a diez hombres mandados por un sargento o un cabo primero. Acostumbra a estar dividido en una escuadra de fusileros y otra de ametralladora. La

Cuando llegas al punto indicado por tu jefe de pelotón, te arrojas cuerpo a tierra con tus compañeros y cubres el avance de los ametralladores.



LA TÉCNICA DE FUEGO Y MOVIMIENTO



1 La escuadra de ametralladoras avanza hacia el enemigo bajo el fuego de cobertura de la escuadra de fusileros.

2 La escuadra de ametralladoras toma posición y abre fuego: una sóla MG se basta para cubrir el avance de los fusileros. Este principio de movimiento alterno se emplea en el avance de parejas de fusileros, pelotones e, incluso, secciones enteras.

3 La escuadra de fusileros hace cuerpo a tierra y cubre el avance de la ametralladora.

primera consiste en seis hombres, que pueden desglosarse en tres parejas o en un cuarteto y una pareja. La escuadra de ametralladora consta de un cabo tirador y de un proveedor.

Potencia de fuego

Existen diversas variaciones sobre este mismo tema: por ejemplo, cuando se requiere una mayor potencia de fuego la escuadra de ametralladora puede reforzarse con dos fusileros, dejando el ataque en sí en manos de cuatro hombres.

Las tácticas de pelotón se basan en el principio del fuego y el movimiento simultáneos. Cuando la escuadra de fusileros avanza, la de ametralladora permanece estática, dispuesta para apoyar con su fuego a la primera. En efecto, los fusileros son muy vulnerables cuando avanzan, por lo que la mejor manera de protegerles es procurando mantener al enemigo con la cabeza gacha.

Del mismo modo, sobre todo durante las fases finales de un asalto, es posible que se requiera alternancia de fuego y movimiento dentro de la propia escuadra de fusileros. Al nivel más bajo, un miembro de la "pareja de combate" puede hacer fuego sobre el enemigo al tiempo que el otro avanza.

"Fuego y maniobra" es el término dado al uso combinado de armas, movimiento y protección. Su fin es poder desplazarse con el mínimo de bajas posible cuando se ha establecido contacto con el enemigo.

La columna es la formación básica: excelente para moverse a lo largo de las cunetas y los linderos de bosques, pero serás vulnerable al fuego frontal y pocos de los hombres del pelotón podrán abrir fuego a la vez.

Se aprovechan los accidentes del terreno para resguardar la unidad de los fuegos enemigos, en tanto que el elemento estático del pelotón o la sección suprime el fuego contrario dirigido contra el componente móvil.

Fuego de apoyo

El fuego y la maniobra simultáneos se practican a niveles mucho mayores —de compañía y batallón— de manera que la combinación del apoyo brindado por la artillería, los morteros, los carros, las armas contracarro y la aviación permitan a la infantería a pie alcanzar su objetivo.

A una escala intermedia, este mismo procedimiento se emplea en el ámbito de las secciones, usando un pelotón como

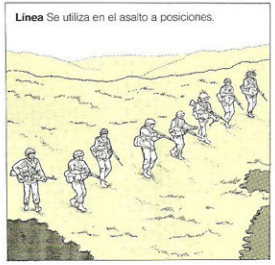
La ametralladora polivalente proporciona más potencia de fuego que todo el resto del pelotón. Todos los hombres deben estar entrenados tanto en el empleo del fusil como de la ametralladora para que puedan ocuparse de ella si es necesario.

FORMACIONES A NIVEL DE PELOTÓN

Éstas son las seis formaciones utilizadas por los pelotones de infantería. La **columna** y la **doble columna** son fáciles de controlar, pero vulnerables por el frente; la **flecha** y la **línea** son más difíciles de controlar, pero eficaces contra el enemigo al frente. Cuando se avanza en formación hay que estar atento a las señales manuales del jefe.

Flecha La MG va en el flanco más expuesto a ataque.

Columna Indicada para avanzar por los linderos de bosques o cunetas, y de noche.



Línea Se utiliza en el asalto a posiciones.

Cuña Variación de la Flecha en la que la MG no es necesaria en un flanco.

Doble columna Fácil de controlar y válida para avanzar de noche, pero ofrece un blanco muy grande.

Diamante Para cruzar terrenos descubiertos de noche; da buena potencia de fuego en todas direcciones.

De pie y de nuevo a la carrera, esta vez a cubierto por otro fusilero: los miembros de un pelotón deben ser parejos y trabajar en equipo. Una pareja deberá moverse de la misma forma, cubriéndose alternativamente al avanzar.

elemento de fuego y dos para la maniobra. De la misma forma, este principio puede ser aplicado por dos individuos solos cuando deben aproximarse a una posición.

Pero los componentes de un pelotón no sólo se emparejan con fines puramente ofensivos, sino por otras muchas razones. Por ejemplo, cuando uno de ellos está de guardia, el otro puede preparar la comida para ambos; cuando uno cae herido, el otro puede administrarle los primeros auxilios.

Formaciones de pelotón

Las formaciones básicas de pelotón son **Columna**, **Doble Columna**, **Flecha**, **Cuña**, **Diamante** y **Línea** o **Guerrilla**. Que se adopte una u otra depende de varios factores:

1 El terreno.
2 La posible procedencia del fuego enemigo.
3 El horizonte visual.
4 La necesidad de mantener el control de la unidad.
5 El volumen de fuego necesario.
6 La posesión o no de la superioridad aérea en la zona.

La **columna** es la formación básica por excelencia y la única posible en la selva. Es idónea para moverse por cunetas, linderos de bosques y zonas muy acotadas, como los pasillos en los campos de minas. Es fácil de controlar —sobre todo de noche— y menos vulnerable al fuego desde el flanco. Pero si lo es al fuego desde el frente y dificulta el disparo en esa misma dirección.

Objetivo concentrado

La **doble columna** se puede usar cuando la amplitud de la senda o camino por el que se avanza permite hacerlo por ambos lados del mismo. También es fácil de controlar e idónea para el avance nocturno, pero presenta al enemigo un objetivo muy concentrado.

La **flecha** es la formación más empleada por terrenos abiertos. La escuadra de ametralladora va en el flanco más expuesto al ataque enemigo. La **cuña** es una variante de la anterior y puede usarse cuando no sea necesario llevar la MG en un flanco en particular.

La escuadra de ametralladora marcha en el centro, en la base de la cuña, dispuesta a desplegarse en el ala amenazada. Tanto la flecha como la cuña permiten responder bien al fuego desde el frente, pero son difíciles de controlar, sobre todo cuando el fuego enemigo procede de un flanco.

Movimiento nocturno

El **diamante** se usa a veces para cruzar terrenos descubiertos por la noche. Es fácil de controlar y proporciona protección y observación adecuadas en todas direcciones. Sin embargo, es también un objetivo muy concentrado.

La **línea** o **guerrilla** se suele utilizar como formación de asalto, pero es difícil de controlar.

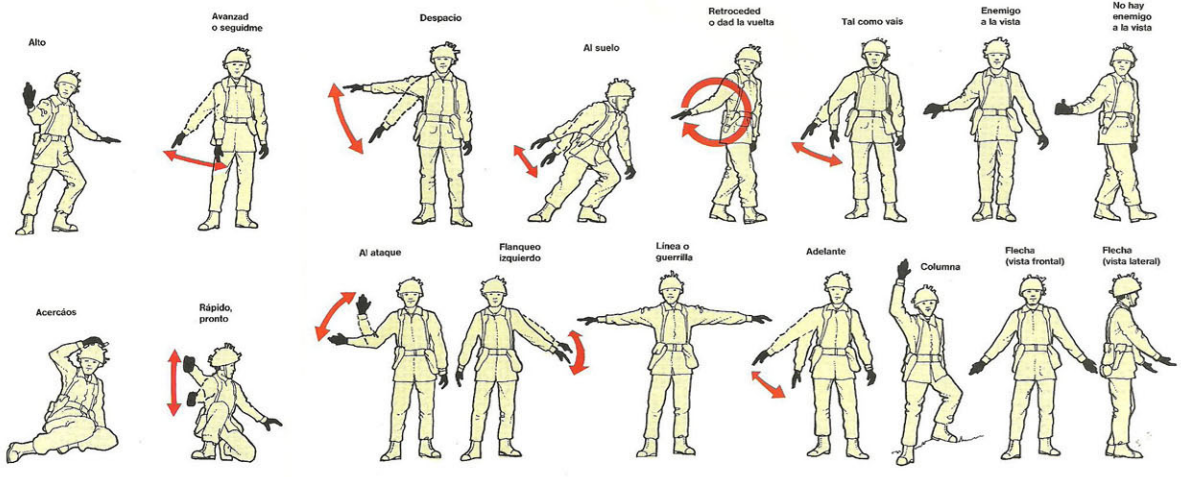
Sea cual fuere la formación adoptada, la MG suele ir en el flanco más abierto, es decir, aquel que presenta mejores posiciones de tiro potenciales. La separación entre los miembros del pelotón dependerá del terreno, pero por lo general todos deben poder oír las voces de mando del jefe.

Recuerda que la ametralladora es el arma más valiosa de tu unidad y que sólo con el entrenamiento se conseguirá el máximo rendimiento de su fuego y la mayor protección posible de los sirvientes de la misma. Además, todos los infantes deben estar instruidos para poder utilizarla si surgiera la necesidad. Y no olvides que, tanto en el combate ofensivo como defensivo, la ametralladora puede servir para negar al enemigo el tránsito por determinadas zonas de terreno.

La ametralladora puede llevarse en bandolera e incluso dispararse desde la cadera, en instintivo, en los combates a corta distancia. Pero olvídate de "Rambo": necesitarás colgártela de la correa y utilizar las dos manos.

SEÑALES MANUALES

La «mímica de combate» es muy importante, pues en mitad del fuego de armas automáticas o de la artillería es muy difícil, si no imposible, oír las órdenes impartidas de viva voz: su propósito es que cada cual esté en el lugar correcto en el momento necesario y en la formación oportuna. El suboficial de esta fotografía nos está indicando que no hay enemigo a la vista.



Lección de defensa personal
N.º 9

CONTRA INTENTOS DE ESTRANGULACIÓN

Ante un intento de estrangulación debe reaccionarse rápidamente, liberarse en unos pocos segundos, antes de que se pueda perder el sentido o suceda algo peor. Una vez más, todas estas defensas deben ensayarse bajo la supervisión de una persona cualificada.

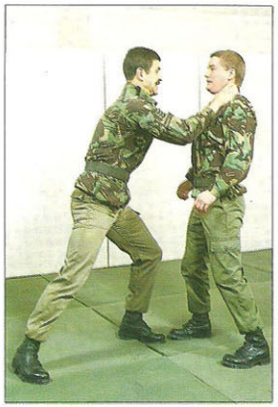
Giro lateral del tronco y codazo

1 El atacante hace presa con ambas manos, presionando las arterias del cuello que riegan el cerebro.

2 El defensor realiza un brusco giro lateral del tronco al tiempo que pasa un brazo sobre los del atacante.

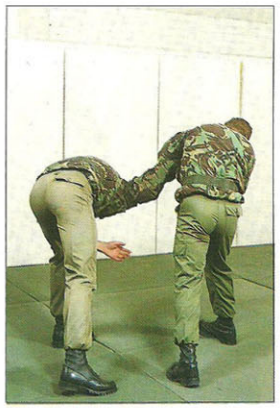
3 Se endereza también bruscamente y propina un codazo al rostro del agresor.

Presa en una muñeca e inmovilización



1 El mismo supuesto anterior: intento de estrangulación con ambas manos.

2 Pasando un brazo sobre los del agresor, el defensor agarra con ambas manos una de las muñecas de éste.

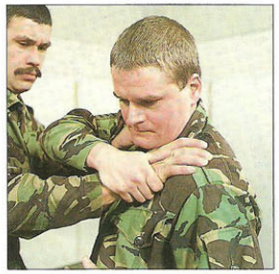


3 Gira el tronco en sentido contrario e inmoviliza al atacante ejerciendo presión contra el codo.

Presa en una muñeca y llave contra la articulación

1 Como en el caso anterior, el defensor hace presa en una de las muñecas del atacante.

2 Agarrándole por la mano, aplica presión hacia el interior para inmovilizarle el brazo.



3 La defensa anterior desde más cerca. La mano derecha agarra la misma del atacante, con el pulgar sobre su dorso, tocando los nudillos.

4 Levanta y tuerce la mano del atacante, al tiempo que lleva su mano izquierda en auxilio de la derecha.

5 Sitúa la mano izquierda como la derecha: ambos pulgares están sobre el dorso de la mano del agresor.

6 Y aplica vigorosamente una llave contra la articulación de la muñeca, inmovilizando al agresor. Cuando se ensaye esta defensa, no debe ejercerse demasiada presión para no causar daño al contrario.

SCORPION

El Scorpion es uno de los vehículos oruga más veloces del mundo. Armado con un cañón de 76 mm y equipado con un motor Jaguar de 4,2 litros, puede "salir por piernas" de las situaciones en que se halle en inferioridad. Aunque pensado para explorar en vanguardia del grueso de las fuerzas, el Scorpion no está confinado a esta misión; de hecho, ha sido utilizado como carro ligero en las Malvinas, en Tailandia y en Irán, aprovechando su armamento para prestar apoyo directo a la infantería.

En el Ejército británico el Scorpion recibe la denominación de CVT(T) por *Combat Vehicle Reconnaissance (Tracked)*. Su papel es diferente del de los carros de combate como el Chieftain y el Challenger: aprovechando su velocidad y maniobrabilidad, debe ser los oídos y ojos del mando. Su misión primaria es conseguir información de última hora del dispositivo y las intenciones del enemigo. Si es descubierto, se retirará y rehuirá el combate, pues no está preparado para hacer frente a los carros pesados y medios.

Blindaje ligero

El Scorpion tiene un blindaje muy delgado y, en la práctica, su defensa real contra el fuego enemigo es la pericia de su tripulación. Ésta debe sacar partido de cada colina y pliegue del terreno para ver sin ser vista.

La tripulación consiste en un conductor, un tirador y un jefe. El primero entra en su menudo compartimiento a través de una escotilla de una pieza, delante de la cual hay un periscopio de campo amplio para conducir con aquella cerrada.

Conducción

Aunque el mamparo que le separa del compartimiento motriz –a su derecha– tiene un acolchado insonorizante, el conductor apenas puede oír nada cuando el motor está revolucionado.

El Scorpion, como muchos vehículos oruga, no se conduce con un volante, sino mediante dos palancas situadas enfrente del conductor. Para ir a la izquierda se tira de la palanca izquierda; para ir a la derecha, de la derecha. Ello hace que una oruga gire más rápido que la otra y que el vehículo cambie de dirección; con un poco de entrenamiento es fácil acostumbrarse a este sistema. Los pedales son tres: de izquierda a derecha, el selector de velocidad, el freno y el acelerador, además de la palanca de cremallera del freno de mano.

Al entrar en el vehículo, el conductor ajusta su asiento a la posición correcta antes de realizar una inspección previa de los mandos. A diferencia de muchos vehículos civiles, la transmisión incorpora un dispositivo de seguridad que impide arrancar el motor si hay una marcha puesta.

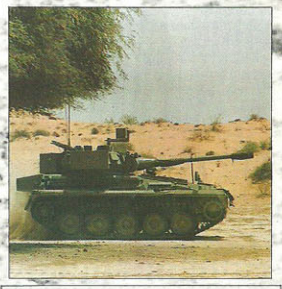
El conductor siempre lleva puesto el casco, en primer lugar por razones de seguridad –el vehículo tiene muchos ángulos contra los que podría golpearse– y en segundo porque contiene los auriculares de intercomunicación, el vínculo esencial entre él y el jefe.

Después el conductor arranca el motor y prueba la radio, y el jefe da la orden de marcha. El conductor introduce la primera o segunda velocidad, suelta el freno de mano y, con una ligera presión sobre el acelerador, el Scorpion avanza suavemente.

La capacidad de moverse rápidamente de una posición a otra es esencial para un vehículo de exploración, y el Scorpion puede hacerlo a tal velocidad que el jefe y el tirador deben tener cuidado de no lastimarse con las sacudidas fuertes, sobre todo cuando se avanza por terreno accidenta-

Cada regimiento británico de carros posee ocho vehículos ligeros Scorpion, para la exploración en vanguardia de los carros de combate.

Arriba: La familia Scorpion fue diseñada para operar a temperaturas desde -30º a +50º. Estos Scimitar realizan maniobras en Noruega.



Este es el miembro más pesadamente armado de la familia Scorpion, con un cañón Cockerill de 90 mm. Malaysia ha adquirido 26 de estos vehículos.

Los Scimitar de los Blues and Royals *jugaron un importante papel en las Malvinas, a pesar de su corto número. Cubrieron una media de 560 km y se comportaron a la perfección sobre el terreno fangoso.*

Abajo: Un Scorpion a punto de izar a un vehículo 6x6 del tipo Alvis 600. En las Malvinas, los Scorpion y Scimitar se ayudaron mutuamente en los terrenos difíciles.

do, lo que no deja de ser algo habitual.

La transmisión del Scorpion es semiautomática, con siete velocidades en cada dirección. Para cambiar a una velocidad más larga, el conductor presiona el pedal selector con la punta de la bota; para poner una más corta, lo hace con el tacón. Ello da un mejor control que un cambio totalmente automático, por ejemplo cuando debes reducir rápidamente para subir una cuesta.

Uso del terreno

Aunque el conductor recibe las órdenes del jefe —en la torreta—, es él quien decide cómo aprovechar el terreno para sustraerse a la detección (por ejemplo, evitando exponerse en lo alto de una cresta) y al fango profundo, donde podría quedar inmovilizado. Como se demostró en la guerra de las Malvinas, el Scorpion ejerce muy poca presión sobre el suelo comparado con otro vehículos acorazados, lo que le permite operar en terrenos de otra forma impracticables.

El conductor valora constantemente el terreno que tiene por delante para asegurar una marcha confortable. Él se halla cerca del suelo, por lo que no nota tanto los baches como los dos hombres que van en la torre.

El armamento principal del Scorpion es un cañón de 76 mm. Éste dispara proyectiles HESH (de alto explosivo con ojiva deformable), HE (de alto explosivo rompedores), fumígenos, iluminantes y de instrucción lastrados. A raíz de la aparición de nuevos blindajes la munición HESH ha perdido mucha de su eficacia contra los vehículos pesadamente acorazados, pero todavía es eficaz contra los laterales de los carros, los vehículos blindados más ligeros y las fortificaciones de campaña. Montada coaxialmente al cañón hay una ametralladora de 7,62 mm, que puede utilizarse como fusil de punterías. El parque de munición asciende a 40 disparos para el cañón y 3 000 para la ametralladora.

A cada lado de la torre hay una hilera de cuatro morteros lanzafumígenos de accionamiento eléctrico; al ser disparados, permiten al vehículo retirarse rápidamente tras su propia cortina de humo.

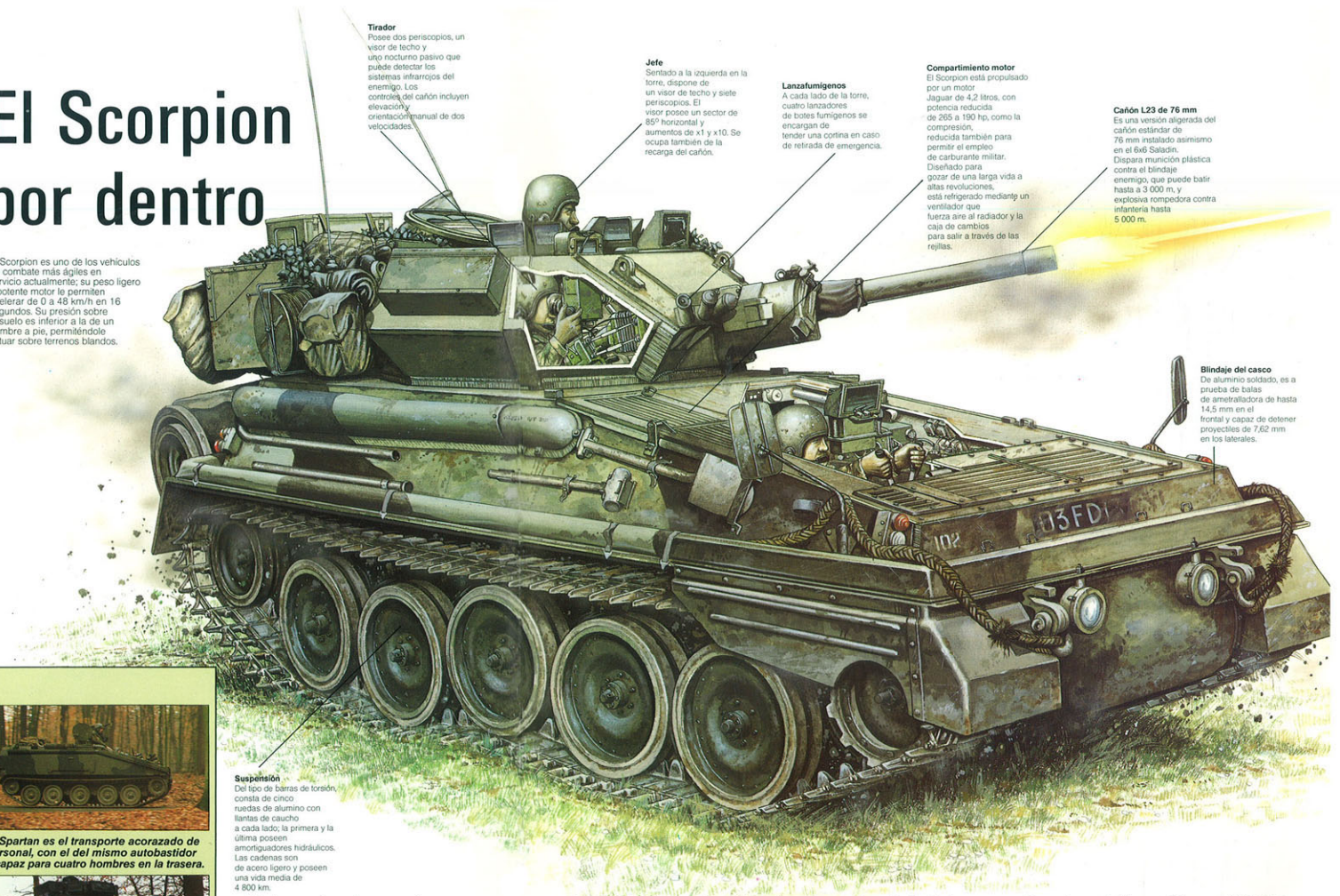
El Scimitar está armado con un cañón RARDEN de 30 mm. Éste dispara munición APDS (perforante subcalibrada), APSE (de acción perforante secundaria) y HEI (de alto explosivo incendiaria), todas ellas dotadas de un elemento trazador que permite al tirador observar la caída del proyectil. La munición APDS es el último recurso y ha sido diseñada para empeñar vehículos ligeros como el propio Scorpion o el BMR-600, aunque podría llegar a perforar el blindaje lateral y trasero de algunos carros.

Familia versátil

Además del Scorpion y el Scimitar, se ha diseñado toda una familia de vehículos que emplea los mismos componentes automotrices básicos, una ventaja obvia para el usuario. Otros modelos son el TOA Spartan, que ha sido adoptado para varias tareas especializadas (por ejemplo, contracarro con dos misiles Milan y antiaéreo con cuatro misiles Javelin listos para el disparo); la ambulancia acorazada Samaritan; el vehículo de mando Samson; el medio contracarro Striker; y el carguero de alta movilidad Streaker. Ulteriores desarrollos han llevado al TOA Stormer, modelo de partida de una gama de 20 vehícu-

El Scorpion por dentro

El Scorpion es uno de los vehículos de combate más ágiles en servicio actualmente; su peso ligero y potente motor le permiten acelerar de 0 a 48 km/h en 16 segundos. Su presión sobre el suelo es inferior a la de un hombre a pie, permitiéndole actuar sobre terrenos blandos.


Tirador
Posee dos periscopios, un visor de techo y uno nocturno pasivo que puede detectar los sistemas infrarrojos del enemigo. Los controles del cañón incluyen elevación y orientación manual de dos velocidades.
Jefe
Sentado a la izquierda en la torre, dispone de un visor de techo y siete periscopios. El visor posee un sector de 85º horizontal y aumentos de x1 y x10. Se ocupa también de la recarga del cañón.
Lanzafumígenos
A cada lado de la torre, cuatro lanzadores de botes fumígenos se encargan de tender una cortina en caso de retirada de emergencia.
Compartimiento motor
El Scorpion está propulsado por un motor Jaguar de 4,2 litros, con potencia reducida de 265 a 190 hp, como la compresión, reducida también para permitir el empleo de carburante militar. Diseñado para gozar de una larga vida a altas revoluciones, está refrigerado mediante un ventilador que fuerza aire al radiador y la caja de cambios para salir a través de las rejillas.
Cañón L23 de 76 mm
Es una versión aligerada del cañón estándar de 76 mm instalado asimismo en el 6x6 Saladin. Dispara munición plástica contra el blindaje enemigo, que puede batir hasta a 3 000 m, y explosiva rompedora contra infantería hasta 5 000 m.
Blindaje del casco
De aluminio soldado, es a prueba de balas de ametralladora de hasta 14,5 mm en el frontal y capaz de detener proyectiles de 7,62 mm en los laterales.
Suspensión
Del tipo de barras de torsión, consta de cinco ruedas de aluminio con llantas de caucho a cada lado; la primera y la última poseen amortiguadores hidráulicos. Las cadenas son de acero ligero y poseen una vida media de 4 800 km.

La familia Scorpion

El Striker es el miembro contracarro, armado con cinco misiles Swingfire, con un alcance de 4 000 metros.

El Spartan es el transporte acorazado de personal, con el del mismo autobastidor y capaz para cuatro hombres en la trasera.

El Samson es el modelo de recuperación y puede remolcar vehículos de 12 toneladas con su cabria.

El Samaritan es una ambulancia acorazada, cuyo casco se utiliza también en el vehículo de mando, el Sultan.

los distintos para otras tantas aplicaciones.

El Scorpion está disponible también con un motor diesel, más eficiente que el de gasolina, y otras muchas opciones, como controles de la torre servoasistidos, diferentes sistemas de control de tiro, telémetro láser y demás. También se ha sustituido el cañón de 76 mm por uno de 90 mm, modificación que ha sido adoptada por algunos países.

Izquierda: El Scorpion es uno de los vehículos oruga de combate más livianos del mundo. Es aerotransportable y puede ser izado por un helicóptero Chinook. Dos Scorpion caben en un Hercules.

Desde que se iniciara la producción, en Alvis (Coventry) en 1972, se han construido unos 3 500 ejemplares de la familia Scorpion y se ha exportado a casi 20 países. Uno de ellos es España, que adquirió 17 Scorpion para la Infantería de Marina, que los encuadró en la Agrupación de Apoyo de Combate del Tercio de Armada (TEAR).

Un Scimitar de los* Blues and Royal *en posición estática durante el conflicto de las Malvinas, donde varios de ellos utilizaron sus armas de 30 mm contra los aviones argentinos, alcanzando uno de ellos a un Skyhawk a 1 000 m de distancia.

Evaluación en combate: comparación del Scorpion con sus rivales

Scorpion

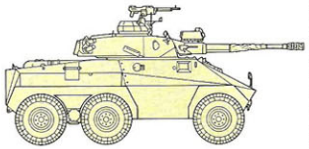
La familia de vehículos acorazados Scorpion ha conseguido un aceptable eco comercial, pues se ha exportado a varios países, entre ellos España (17 para la Infantería de Marina). En la guerra de las Malvinas, los Scorpion y Scimitar se desenvolvieron bien sobre el terreno turboso, y uno de ellos soportó la explosión de un proyectil a un metro y medio de distancia.

Características
Peso en combate: 8 toneladas
Velocidad máxima en carretera: 80 km/h
Relación potencia/peso: 23,5 hp/t
Longitud: 4,7 m
Altura: 2,1 m
Tripulación: tres
Armamento: 1 cañón de 76 mm; 1 MG de 7,62 mm

Valoración
Potencia de fuego ****
Protección ***
Antigüedad ***
Usuarios ****

Ligero y compacto, la extraordinaria movilidad del Scorpion le hace ideal para el reconocimiento.

ENGESA EE-9 Cascavel



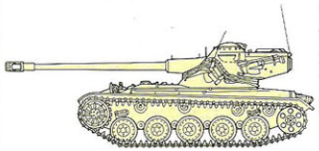
El modelo brasileño EE-9 ha logrado gran éxito internacional y ha sido utilizado en la guerra del Golfo por las unidades acorazadas de exploración iraquíes. Su cañón de 90 mm (equipable con telémetro láser) da una respetable capacidad contracarro. Los vehículos de ruedas son más baratos que los de orugas y casi tan maniobreros como éstos.

Características
Peso en combate: 13,7 toneladas
Velocidad máxima en carretera: 100 km/h
Relación potencia/peso: 15,5 hp/t
Longitud: 5,2 m
Altura: 2,6 m
Tripulación: tres
Armamento: 1 cañón de 90 mm; 1 MG de 7,62 mm; 1 MG de 12,7 mm

Valoración
Potencia de fuego ****
Protección **
Antigüedad *
Usuarios ***

El Cascavel brasileño combina buenas capacidades contracarro con una simplicidad robusta y un bajo precio.

AMX-13



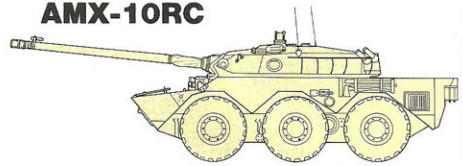
El carro ligero AMX-13 nació en Francia nada más acabar la II Guerra Mundial y aún sigue en producción. Armados en principio con un cañón de 75 mm, muchos fueron reequipados con uno de 90 mm y el modelo de exportación se ofrece con una pieza de 105 mm. Israel usó algunos AMX-13 en la guerra de los Seis Días de 1967 y se llevó un disgusto al enfrentarlos a los carros T-54 y T-55.

Características
Peso en combate: 17 toneladas
Velocidad máxima en carretera: 60 km/h
Relación potencia/peso: 16,6 hp/t
Longitud: 4,9 m
Altura: 2,3 m
Tripulación: tres
Armamento: 1 cañón de 105 mm; 1 MG de 7,62 mm

Valoración
Potencia de fuego *****
Protección ***
Antigüedad *****
Usuarios ****

El viejo AMX-13 todavía se fabrica, ahora dotado de un cañón semiautomático de 105 mm.

AMX-10RC



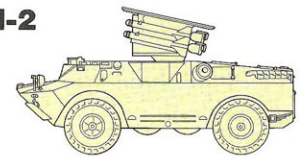
Este vehículo de exploración entró en servicio en el Ejército francés en 1979. Armado con un cañón de 105 mm, es capaz de destruir carros de combate pesados, pero su coste es muy alto y Francia ha reducido sus pedidos de 525 a 284 vehículos. Es totalmente anfibio, en el agua se propulsa por dos hidrorreactores y tiene un sistema NBQ defensivo.

Características
Peso en combate: 15,8 toneladas
Velocidad máxima en carretera: 85 km/h
Relación potencia/peso: 16,45 hp/t
Longitud: 6,3 m
Altura: 2,7 m
Tripulación: cuatro
Armamento: 1 cañón de 105 mm; 1 MG de 7,62 mm

Valoración
Potencia de fuego *****
Protección **
Antigüedad **
Usuarios **

La guerra civil de Chad ha servido de banco de pruebas para el AMX-10RC, adoptado por el Ejército francés.

BRDM-2



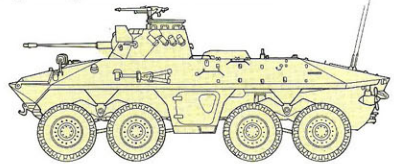
El BRDM-2 equipa a los batallones de exploración soviéticos. Una versión tiene una torre con una ametralladora de 14,5 mm y una coaxial de 7,62 mm; la otra variante principal monta seis misiles contracarro AT-3 "Sagger". Además de sus tripulantes, el BRDM-2 puede llevar dos infantes con una MG y un lanzagranadas RPG-7.

Características
Peso en combate: 7 toneladas
Velocidad máxima en carretera: 100 km/h
Relación potencia/peso: 20 hp/t
Longitud: 5,75 m
Altura: 2,3 m con torre; 2,0 m sin ella
Tripulación: dos
Armamento: 1 MG de 14,5 mm y una de 7,62 mm; o 6 misiles "Sagger"

Valoración
Potencia de fuego ***
Protección *
Antigüedad ***
Usuarios ****

El BRDM-2 normal posee una ametralladora de 14,5 mm, pero otras versiones llevan misiles "Sagger".

Spähpanzer Luchs



El Luchs entró en servicio en el Ejército de la RFA en 1975 y se labró una excelente reputación por sus prestaciones todoterreno. El jefe y el tirador ocupan la torre, en cuya parte trasera se halla un cuarto tripulante, encargado de la radio.

Características
Peso en combate: 19,5 toneladas
Velocidad máxima en carretera: 90 km/h
Relación potencia/peso: 20 hp/t
Longitud: 7,74 m
Altura: 2,1 m
Tripulación: cuatro
Armamento: 1 cañón de 20 mm; 1 MG de 7,62 mm

Valoración
Potencia de fuego **
Protección **
Antigüedad **
Usuarios *

El Luchs es enorme, como digno heredero de la tradición alemana en vehículos de 8x8.

Evasión y captura

Caer prisionero no es lo peor que puede sucederle a un soldado; ese "privilegio" corresponde a la muerte. Una herida puede llevarle a un hospital de sangre, quizá a la pérdida de miembros o a la incapacidad física o mental de por vida. Pero la captura le expone a interrogatorios, torturas, humillaciones y quién sabe qué condiciones de vida y por cuánto tiempo. Un ejército forma parte de una nación, es el brazo armado del estado, y todos los estados procuran lo mejor para sus soldados, incluido el tratamiento que se les dispensará si son hechos prisioneros de guerra.

Qué hacer

El Ejército estadounidense ha editado dos manuales de campaña, los FM 21-76 y FM 21-78, que se ocupan exclusivamente de la evasión, la huida y la supervivencia. Esta sección es un extracto de esos manuales. En ella trataremos de cómo evadirse de las fuerzas enemigas y qué hacer si se es capturado. En capítulos posteriores veremos cómo hacer frente a un interrogatorio y la manera de sobreponerse a la vida en cautiverio.

Centrémonos en la figura del evadido, un hombre –quizá aislado– perseguido por fuerzas hostiles en un territorio desconocido. Los peligros son muchos, pero puede superarlos si conserva la calma y aplica cuanto ha aprendido. Dividiremos los evadidos en dos categorías: a corto y a largo plazo.

Evasión a corto plazo

Un evadido a corto plazo es aquel que se ve separado temporalmente de su unidad. Ello puede suceder con cierta frecuencia cuando se pertenece a grupos de patrulla en profundidad, como los famosos LURPS del Ejército estadounidense.

Cuando te das cuenta que has quedado aislado, la orientación es tu mejor amiga. Saber dónde estás y la dirección en que vas puede ayudarte a salvar la vida; tu pericia para moverte campo a través o por zonas habitadas hará el resto. Pero, sobre todo, debes mantener la calma, no dejarte vencer por la desazón.

9 reglas para la evasión

1 Los grupos numerosos son fácilmente detectables. Si sois muchos, dividíos en equipos de cuatro hombres.

2 Mientras vayas de uniforme puedes atacar objetivos militares enemigos, pero no civiles.

3 No intentes confundirte con la población a menos que puedas hacerlo convincentemente. Una ropa inadecuada o el desconocimiento de la lengua y las costumbres locales te traicionarán rápidamente.

4 Si has aterrizado en paracaídas, el enemigo habrá observado tu descenso. Aléjate del área inmediata tan rápido como puedas.

5 Observa las reglas básicas del camuflaje, la ocultación y el movimiento.

6 Al marchar tómate tu tiempo: correr es cansado y te impide estar alerta.

7 Evita las áreas populosas y las vías concurridas. Cuando te encuentres con gente extraña, puedes hacerte pasar por sordomudo o deficiente mental.

8 Si eres ayudado por la población local, no hagas marcas en tu mapa, pues si eres capturado podrían servir para tomar represalias entre quienes te han auxiliado.

9 Observa movimientos de tropas enemigas, sus posiciones, armas y equipo, pero no escribas nada, pues podrías ser tratado como espía.

Evasión duradera

Son muy pocos quienes deben huir del enemigo durante largos períodos de tiempo o a través de grandes áreas hostiles. Quienes están más expuestos a ello son los aviadores derribados y los prisioneros huidos de campos de internamiento, aunque a veces ello también es aplicable a miembros de patrullas enviadas muy al interior del territorio enemigo.

Intenta relajarte. El miedo y la tensión te inducirán a cometer errores. El tiempo está de tu parte. No es tan importante lo que tardes en regresar a tus líneas como el simple hecho de que lo consigas. Ello puede suponer que pases semanas, incluso meses, oculto, aplicando todos tus conocimientos sobre supervivencia.

En todos los ejércitos, el soldado debe hacer cuanto esté en su mano para reunirse con su unidad. Si es capturado, su deber es intentar escaparse, aunque las oportunidades de lograrlo sean mínimas. Volver con los suyos puede ser más fácil si no ha sido capturado. Debe recurrir a todas las prácticas de camuflaje y ocultación para sustraerse al enemigo.

Depender de uno mismo

Confía en tus propios recursos. No acudas a los civiles a menos que sea absolutamente necesario. Su sistema de vida puede serte totalmente extraño. Un gesto que en tu país puede ser de bienvenida puede significar lo contrario en otras tierras.

Reunirte con tu unidad

Cuando se sale de patrulla se establecen procedimientos para regresar a las líneas: direcciones de aproximación, períodos seguros, indicativos, santos y señas, y todo aquello que ayude a no ser tiroteado por los tuyos. Pero cuando quedas separado de tu unidad careces de tales ayudas, de modo que debes obrar de una forma diferente:

1 Sitúate cerca de la línea del frente.
2 Observa y escucha la existencia de una patrulla amiga.
3 Deja que ella se acerque a ti.
4 No reveles tu posición –ni la de la patrulla– al enemigo.
5 Ondea una prenda blanca.
6 Dá un grito inconfundible.
7 No corras ni gesticules. La patrulla puede creer que eres un enemigo intentando atraer su atención.

Si careces de mapa, brújula u otro equipo de orientación, recurre a la memoria. Guíate por el ruido de la batalla. Aprovecha que estás tras las líneas enemigas para recoger información. Toma un prisionero siempre que estés seguro de poder volver con él a tus líneas. No te dejes llevar por el miedo: es tu peor enemigo.

Los aviadores derribados se encuentran normalmente bien lejos de sus líneas, enfrentados a una difícil y larga evasión o su más probable captura. Si el enemigo te encuentra, el momento más peligroso es el de la captura, cuando los soldados enemigos están nerviosos y te apuntan con sus armas.

Un estadounidense se rinde a los soldados nordvietnamitas en Vietnam del Sur. Se afirma que corres menos riesgo de recibir un disparo en ese momento si te has desprendido del casco.

No es buena idea hacerse pasar por un nativo. Incluso si el color de tu piel y tus ropas son convenientes, y suponiendo que hables la lengua del lugar, el menor gesto puede bastar para que un observador atento descubra que no eres quien pretendes ser.

Si tienes la suerte de contactar con un grupo local amigo, déjate ayudar por él, aunque recuerda que no cuenta con el beneficio de las convenciones de guerra. Cualquier civil descubierto ayudando a un enemigo puede morir por ello.

No establezcas demasiados vínculos con quienes te ayuden. Si debes viajar con un miembro de la resistencia local, por ejemplo, no te sientes ni duermas junto a él. Establece un código de señales por el que podais entenderos sin necesidad de hablar.

Debes estar preparado para seguir solo en cualquier momento. No lleves encima nada que pueda delatar a quienes te han ayudado. No escribas nombres ni direcciones, no hagas marcas en los mapas. Recuerda que eres un representante de tu nación, quizá el primero que ven los naturales del lugar. Debes dar buena impresión, incluso en las peores condiciones.

Comunicarse

Si tienes la oportunidad de contactar con nativos y la seguridad de que te ayudarán, comunicarse puede ser un grave problema. Puede que no conozcas su lengua y que debas recurrir a la mímica. Para hacer las cosas más fáciles, el gobierno de EE UU, por ejemplo, da a cada soldado una suerte de carta de identidad. Se trata de una bandera estadounidense impresa en tela, con un mensaje en inglés y en los demás idiomas que se hablan en la zona de operaciones potencial. Cada carta de identidad tiene un número que identifica al poseedor.

El mensaje solicita ayuda y asistencia, y promete recompensar a quien las preste. La carta de identidad no debe darse a nadie. Quien ayude a un evadido sólo tiene que apuntar el número para poder beneficiarse de la recompensa.

No pierdas la tarjeta

Si pierdes la carta de identidad debes comunicarlo de inmediato, pues es un documento muy valioso. Si cae en manos de los servicios de información enemigos puede ser utilizada para descubrir a los nativos dispuestos a ayudar a los evasores, lo que puede suponerles una sentencia de muerte.

También es posible que tu propia gente pueda acudir en tu ayuda, probablemente desde el aire. Para tener la seguridad de que ello es posible, debes conocer las señales convenidas de comunicación tierra-aire.

No debes pedir un intento de rescate a menos que te hayas cerciorado de que el área es segura. Recuerda que los helicópteros son muy vulnerables cuando despegan y aterrizan. Asegúrate de que podrás quitar u ocultar rápidamente las señales que hagas sobre el terreno en el caso de que aparezca por allí un avión enemigo.

Salvar a los heridos

Si hay heridos, ellos deben ser los primeros evacuados. Si en tu grupo hay heridos graves puedes considerar la rendición cuando ésta pueda ser una manera de salvarles la vida (las leyes de algunos ejércitos aceptan esta posibilidad). Obviamente, las condiciones locales son importantes: un hombre levemente herido que se entregue a un enemigo del que se sabe que no da cuartel —contraviniendo la Convención de Ginebra— comete un error inexcusable.

La información de todo tipo —por ejemplo, la evidencia de que el enemigo no respeta las leyes de guerra— es vital. Debes averiguar cuanto puedas acerca de la situación y movimiento de tropas enemigas, así como de la actitud de los no combatientes.

La guarnición británica de las Malvinas se rindió a la unidad de Buzos Tácticos de reconocimiento de la Infantería de Marina argentina. De ser hecho prisionero, la única información que has de dar es tu nombre, rango, número y fecha de nacimiento.

Estar al corriente

Intenta mantenerte al corriente del curso de la guerra en su conjunto: puede que te estés ocultando para nada. Recuerda que algunos soldados japoneses vivían ocultos en la jungla de las islas del Pacífico Sur 25 años después de la II Guerra Mundial, simplemente porque no sabían que el conflicto había terminado. Ello no es extraño en áreas remotas o faltas de comunicaciones.

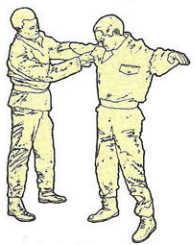
Si sucede lo peor y cabe la posibilidad de ser capturado, tu primera idea debe ser abrirte camino combatiendo. Si estás solo y desarmado no tienes opción, pero si estás junto a tu unidad y has conservado tu arma puedes arriesgarte a emboscar al enemigo, aunque sea superior en número, debido a que la sorpresa está de tu lado: la última cosa que espera el enemigo es encontrar un grupo armado detrás de sus líneas.

Si eres hecho prisionero, sólo debes decir al enemigo cuatro cosas: nombre, grado, número y fecha de nacimiento. Nada más. No debes referirte a tu unidad por su nombre ni hablar de tus superiores ni identificar a los jefes de tu grupo. El enemigo puede aprovechar cualquier información adicional. En ningún caso debes hablar más de lo necesario. El enemigo puede mostrarse amable contigo, pero debes desconfiar de él por sistema. Puede ser una trampa.

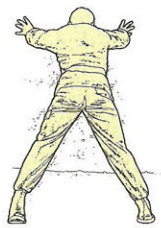
De acuerdo con Radio Hanoi, un piloto estadounidense fue capturado por una miliciana nordvietnamita. En situación de uno a uno, deberías poder escapar, pero el fusil es un buen argumento disuasorio.

Cacheo y conducción de prisioneros

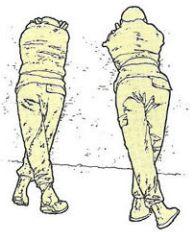
Así serás tratado por un captor que "respete las reglas".



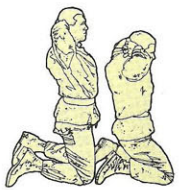
1 En pie: brazos en cruz, cuerpo relajado. Te cachean de arriba a abajo, inspeccionando cuidadosamente las ropas.



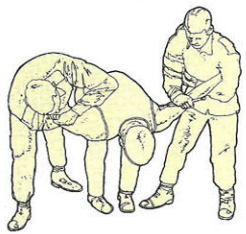
2 Apoyado sobre las puntas de los dedos, no puedes reaccionar rápidamente. Te cachearán las axilas y las ingles.



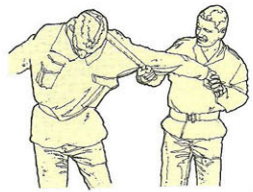
3 Si formas parte de un grupo os situarán así para impedir cualquier reacción rápida al cacheo.



4 Si de nuevo estás en grupo, os colocarán juntos y los captores no se moverán entre vosotros.



5 Arresto: un hombre te inmoviliza con una llave en el brazo y el otro te registra o desarma.



6 Además de aplicar una llave en el brazo, el captor te pasa una porra de madera bajo el brazo y tras la nuca para inmovilizarte.

7 El captor te conduce pasándote una porra de madera por las ingles y agarrándote por la nuca.

Preparación para el combate **SEMANA 3**

Lo que cuesta superar las Pruebas de Comandos

COMO EN CASA

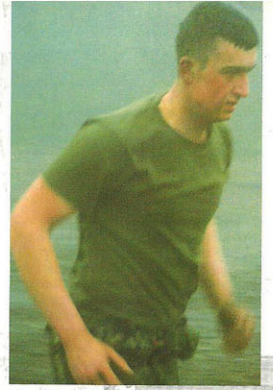
Es tu tercera semana en la Real Infantería de Marina. Las fundas naranja de las hombreras quedan atrás cuando se pasa a la Segunda Fase del curso de instrucción. Es hora de decir adiós al edificio de iniciación y a ese gran dormitorio de 50 camas. Ahora estás instalado en la compañía que será tu hogar hasta que finalice el curso, y ahora sólo hay seis camas en cada habitación. Todo un lujo. Otros reclutas son más modernos que tú: ya no perteneces a la estirpe de los recién llegados. Quitarse las fundas naranja es como liberarse del indicativo "L" de automovilista novato. Sientes como si te hubieran ascendido. Se acabó la permisividad de los mandos ante faltas como no llevar el uniforme con corrección. Aspiras profundamente. Te unes a los más veteranos. Pero he aquí el trauma número uno: la pista de orden cerrado.

En la planicie de orden cerrado de Lympstone maniobran simultáneamente tres secciones de reclutas. Quienes todavía están en la Semana 3 intentan marchar con cierta coherencia mientras los veteranos de la Semana 30 pasan junto a ellos en perfecto orden.

Semana 3.ª: Horario

Período	Lugar	Tema
LUNES		
1 (08.00-08.45)	Compañía	Revista de policía
2 (08.55-09.40)	Sala de actos	Charla: el nacimiento del cuerpo
3 (09.50-10.35)	Mod. RM	Charla del comandante
4 (10.55-11.40)	Gimnasio	Preparación Física Inicial 7
5 (11.50-12.35)	Piscina	Natación 5
6-8 (13.55-16.30)	Patio	Instrucción
9 (17.00-17.45)	Compañía	Servicios económicos
MARTES		
1-3 (08.00-10.35)	Patio	Instrucción
4-5 (10.55-12.35)	Cine	Películas. Padrías ser tú; Ruidos peligrosos; Al aire libre
6 (13.55-14.40)	Sala de actos	Charla: La OTAN
7 (14.50-15.35)	Gimnasio	Preparación Física Inicial 8
8 (15.45-16.30)	Piscina	Natación 6
9 (17.00-17.45)	Compañía	Servicios económicos
MIÉRCOLES		
1 (08.00-12.35)	Aula	Charla 1 y 2 sobre el fusil SA80; y 1 y 2 sobre el SLR
6 (13.55-14.40)	Gimnasio	Preparación Física Inicial 9
7-9 (14.50-16.30)	Gimnasio	Cuerda

Período	Lugar	Tema
JUEVES		
1-2 (08.00-09.40)	Aula	Charla 3 sobre el fusil SA80 y el SLR
3-5 (09.50-12.35)	Aula	Práctica 1 con el fusil SA80 y el SLR
6 (13.55-14.40)	Sala de actos	Código de Justicia Militar
7 (14.50-15.35)	Gimnasio	Preparación Física Inicial 10
8 (15.45-16.30)	Campo	Carreras individuales de 3 km
VIERNES		
1-2 (08.00-09.40)	Cine	Primeros auxilios 1: introducción a los mismos
3 (09.50-10.35)	Capilla	Instrucción religiosa 2
4 (10.55-12.35)	Piscina	Natación 7
6-8 (13.55-16.30)	Patio	Instrucción
SÁBADO		
1-3 (08.00-10.35)	Patio	Instrucción
4-5 (10.55-12.35)	Compañía	Demostración y práctica: acero



Una inacabable preparación física domina las primeras semanas de estancia con los Royal Marines. En el gimnasio o en el campo, te esfuerzas más allá de lo que creías posible.

Una vez llegado a la Fase Dos comienza el aprendizaje de los fusiles. Pasas tantas horas con el SLR que acabas por poder desmontarlo con los ojos cerrados. Los instructores insisten en la limpieza y engrase del arma antes de devolverla a la armería.

Una extensión de alquitrán

La plaza es amplia, parece perderse en el horizonte. Y los misterios de la instrucción están a punto de comenzar. Si antes creías que el instructor jefe gritaba, espera a que llegues a la plaza. Los reclutas que se dirigen por primera vez a la gran explanada de alquitrán padecen un estado de nerviosismo parecido al miedo a salir a escena: las órdenes rebotan en sus cabezas y todo sale mal.

Cada sesión de instrucción se inicia con la clásica revista. Los instructores tienen una vista de lince. Se fijan en todo. No hay escapatoria posible para las arrugas, el polvo, el traje mal planchado o el afeitado mal apurado. No importa cuán trivial sea el error cometido por el recluta, el instructor te tratará con furia, rabia y desprecio, en una rápida sucesión de invectivas y a una potencia de cientos de decibelios.

Hay otras secciones en la plaza, que tiene capacidad para tres de ellas a un tiempo. Puede que los novatos de la Tercera Semana realicen la instrucción a la vez que los veteranos de la *King Squad* de la Semana 30, entremezclándose las órdenes de una y otra formaciones.

La Tercera Semana se inicia sin coordinación, con vacilaciones, con errores de todo tipo. La *King Squad* se mueve como una máquina perfectamente engrasada y los tacones de sus botas resuenan al unísono en la superficie de la plaza.

El soldado descoordinado

Las tropas de la Tercera Semana aprenden los rudimentos: posiciones de firmes y de descanso; giros a izquierda, derecha y media vuelta; marchar y detenerse. Marchar en ese espacio tan enorme provoca extrañas reacciones en los movimientos de coordinación de algunos hombres. Un recluta fracasa reiteradamente en sus intentos de mover sus brazos y piernas armónicamente.

"Siempre hay uno", se lamenta el instructor jefe en mitad de la plaza, con los ojos al cielo y cara de resignación. "Siempre hay alguno que anda a piñón fijo". Cuanto más intenta corregirlo, más errores comete. Pierna izquierda y brazo izquierdo, pierna derecha y brazo derecho: objeto de cierto regocijo para sus compañeros reclutas.

Ampollas en los pies

El brillante cielo gris se refleja en los charcos que se forman en las pequeñas irregularidades de la superficie de la plaza. Cuando llueve la instrucción se realiza en el tinglado que se encuentra junto a la plaza, pero hoy no va a ser así. Una de las secciones parece cojear: el día anterior ha realizado una marcha a la carrera, el legendario recorrido de las 30 millas, y más de la mitad de los soldados tienen los pies destrozados. Algunos no pueden ni siquiera ponerse las botas y están cumpliendo con la instrucción con un calzado más liviano, que no pertenece al uniforme reglamentario.

El instructor jefe no les aprieta demasiado, en deferencia a las ampollas y a los pies doloridos, pero no admite errores. Un hombre es amonestado por tener la palanca selectora del fusil en posición de disparo. El instructor jefe le hace salir del grupo y le abronca y arresta sumariamente a tres días más de orden cerrado.

En el otro extremo de la plaza, una sección de la Semana 10 utiliza sus fusiles en una serie de ejercicios de fortalecimiento coordinados con la instrucción.

Los instructores se ven inmaculados en sus uniformes de paseo, con sus bastones de mando con remates de latón, cantando las órdenes pertinentes. Arrecian los gritos mientras los reclutas de la Tercera Semana se detienen y continuan al ritmo del eco de la superficie de la plaza. Tan pronto como se da una orden, las filas se yerguen, las cabezas se levantan, los hombros se echan hacia atrás. Si se pregunta a los reclutas sobre estos ejercicios, terminarán por reconocer que les ayuda mucho el hecho de que se les grite en la plaza. Pero todavía les quedan muchos gritos por oír.

Tu primera arma

En la Segunda Fase se toma contacto con la instrucción con armas, con el Self Loading Rifle (SLR). Una vez se le haya preparado un SLR con la culata adaptada a su talla, el recluta lo recogerá de la armería cada día que vaya a utilizarlo y lo devolverá, limpio y engrasado, al final de la jornada. A los instructores les gusta el SLR, a pesar de que ha sido superado y está siendo sustituido por el SA80. El SLR es sólido y pesado. "Lo mejor de esta arma es su durabilidad. Puede ser utilizado durante todo el día, servir en los ejercicios sin parar, ser sometido al lodo y a la humedad,

incluso puede arrojarse al suelo, y sigue funcionando muy bien".

Seguridad ante todo

Éste es el primer contacto de los reclutas con las armas. La reponsabilidad de cuidar del material es mucha. Los castigos peores y más severos se reservan para las faltas que tienen que ver con el armamento. El soldado debe tener el arma siempre consigo y no dejarla a nadie, a menos que alguien —un mando— se responsabilice de ella por él. Los fusiles robados pueden utilizarse en su contra cuando esté en servicio activo en lugares como Irlanda del Norte.

Sin margen de error

Las reglas y procedimientos de seguridad son recordados una y otra vez durante todas las semanas. No hay margen de error posible. Hazlo mal y puedes causar la muerte del recluta que está junto a ti en el polígono de tiro.

La instrucción de tiro se realiza en una serie de zonas acotadas junto a las colinas que van desde el campo al río. La tropa se divide en pelotones de, aproximadamente, doce hombres cada uno, mandados por instructores especialistas en estos menesteres.

Práctica de limpieza

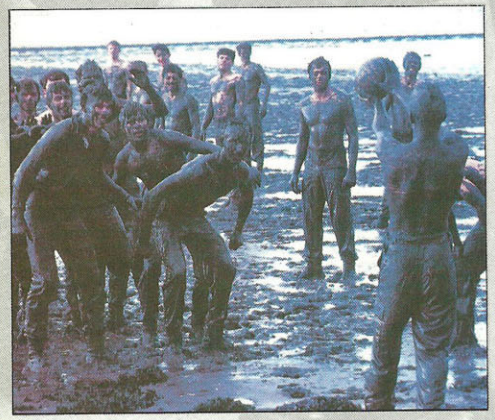
El instructor explica las partes de un SLR y las precauciones de seguridad necesarias. Media docena de reclutas practica, al mismo tiempo, la limpieza del arma.

Repites una y otra vez los principios básicos de seguridad en el empleo de las armas, hasta que se convierten en algo instintivo. Cualquier error cuando se tiene un fusil en las manos puede ser fatal para ti o tus compañeros.

"¡Para inspección, presenten armas!" Te pones en pie, compruebas que el selector esté en la posición de "seguro" (S) y montas el fusil, sosteniendo la palanca en posición atrasada para que el instructor pueda asegurarse de que no hay ningún cartucho en la recámara.

Sueltas la palanca de montar. El selector se coloca en la posición de tiro (R) y se presiona el disparador. Se produce un golpe metálico y todas las armas apuntan hacia arriba, en la posición de seguridad sobre la cadera.

No se puede bromear con las armas, y menos jugar a ser un "Rambo": no debes apuntar a nadie, ni en broma. Las palancas selectoras se vuelven a poner en la posición de "seguro" y llega el turno del siguiente grupo. Esta secuencia se practicará hasta que sea un acto reflejo. El sonido de un SLR cuando es montado y limpiado se convertirá en algo muy familiar.

Las rutinas de seguridad se realizan antes y después de cada lección y de cada práctica, y después de volver a la base, ya sea en los cuarteles o fuera de ellos. Aprenderás a montar y presentar el fusil cuando lo entregues a otro infante de marina, mostrándole que la recámara está vacía. Repetirás esta rutina cada vez que aceptes un arma que haya estado fuera de tu control. Alguien podría haberla cargado en tu ausencia. Debes inspeccionarla para no caer en errores fatales.

Abajo: No es una cura de barro contra las patas de gallo, sino un improvisado partido de rugby en los cenagales del estuario. Las instalaciones deportivas de Lympstone son excelentes, siempre que a uno le quede suficiente energía para disfrutarlas.